

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

13 GIOCHI & UTILITY **SPECTRUM**

tutti per

MOSTRI * DISTILLERIA * MR HAT * PETROL
BRISCOLA * CACCIA AL TESORO
GUERRE SPAZIALI * LA FUGA * DARDI
LO STREGONE * COPY
SOFT SELF * YAHTZEE

IN REGALO!





Cover: Philips Courtesy

N. 17 - GIUGNO 1985

Direttore
Mario Magrone

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl
Via Zuretti 25, Milano

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolito. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD 'N' RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER

SOMMARIO

MOSTRI (48K)

In una città vista dall'alto, in prospettiva (puoi cambiare l'angolo di visuale premendo D), che è in pratica un grande labirinto, il nostro amico (può essere però un'amica, a te la scelta!) si muove nelle quattro direzioni rischiando di continuo l'agguato dei mostri mutanti che spesso, attenzione, si muovono in coppia. Per allontanarli da sé il nostro personaggio deve soffiare (tasto O oppure ultima riga della tastiera) perché, se i mostri gli vanno addosso, lo uccidono. Il compito principale del nostro eroe è però quello di ripulire la città dai mutanti inseguendoli, costringendoli a salire sui muretti e facendoli precipitare. Per farlo deve modificare la città creando scale e precipizi adatti allo scopo. Prende dunque l'elicottero (che trova sempre nel punto contrassegnato H) e con questo si porta nei punti che vuol modificare. L'amico ha a disposizione una quantità di pietre (vedi in basso sul video) da aggiungere, ed altre te può togliere (per decollare, prendere un mattone o depositarlo: premi fuoco). Ricorda che i mutanti sono innocui quando di colore verde, pericolosi quando diventano rossi. Il nostro eroe deve inseguirli tenendosi sempre alle loro spalle (se va loro davanti lo aggrediscono) a distanza ravvicinata: solo così le terribili creature lo seguono docilmente. Gli sarà allora facile portarle sui muretti e farle cadere nei buchi da lui predisposti. Per giocare usa i tasti cursore ed O; oppure usa l'ultima riga, per soffiare ed allontanarli nel caso siano troppo pericolosamente vicini alle SUE spalle. Per decollare con l'elicottero (punto H), prelevare un mattone o depositarlo, premi fuoco. Quando avrai conseguito un buon punteggio potrai memorizzare una città di tuo gusto, che caricherai

quindi (tasto W) per giocare su un terreno a te congeniale perché predisposto da te come credi meglio. Il gioco è molto meno semplice di quanto appaia a prima vista: occhio agli zombie quindi e buona caccia.

MR HAT (16K)

Aiuta il povero signor Hat a camminare tra i piani bucati ed a raggiungere il piano più alto. Se ci riuscirai, ripartirai dal piano inferiore inseguito però da sciabole, locomotive, serpenti, mostri vari, uomini della polizia e chi più ne ha più ne metta. Per arrivare all'ultimo piano il signor Hat deve approfittare dei buchi (che si spostano!) nei piani, e saltarvi dentro. Se il nostro amico cadrà giù fino al primo piano, o se verrà toccato da uno dei personaggi indicati sopra, perderà una vita. Non dimenticare che le vite a disposizione di Mr Hat sono 10.

Tasti:
CAPS S. = per saltare
Z = ferma il gioco (per ripartire, premi ancora Z)
SYMBOL S. = per correre a sinistra
SPACE = per correre a destra

PETROL (48K)

La vita del meccanico è davvero molto dura! Per riempire la tua auto di olio e per farla partire, devi prendere la lattina (viola) e arrivare sotto il grande contenitore giallo (OLIO). Raccolte alcune gocce, le porti sulla grata che è posta in basso a sinistra e ci rovesci dentro l'olio. Ma alcuni fratelli arabi (si chiamano tutti Ali! Abdul...) ti impediscono di prendere il prezioso liquido e ti inseguono per farti la festa. Per liberarti della loro insopportabile presenza, lascia delle gocce d'olio sul tuo cammino e spera che loro ci sci-

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD". Per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (riavvolgetevi direttamente alla redazione esclusivamente scrivendo) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

vollino sopra.

Tasti:

I = Sinistra

P = Destra

Q = Alto

Z = Basso

M = Lascia una goccia

ENTER = Suono ON/OFF

H = Ferma il gioco

S = Per giocare

T = Per fare pratica

BRISCOLA (48K)

di E. Dassi

Conosci certamente il gioco della briscola ma non lo hai mai giocato con il tuo Spectrum! Puoi essere certo che il computer non basterà, ma ricorda che neppure tu puoi farlo. Il gioco appare sul video diviso in tre settori orizzontali; quello superiore contiene le carte dello Spectrum; quello centrale le carte del piatto; quello inferiore visualizza le tue carte. Per giocare una carta in tuo possesso premi il tasto SPACE che fa muovere una freccia lampeggiante sotto le tue carte. Quando la freccia indica la carta che vuoi giocare, premi ENTER, quindi prosegui il gioco. In bocca al lupo!

CACCIA AL TESORO (16K)

(144 Labirinti)

In questo gioco hai la possibilità di scegliere numerosissime opzioni: lento o veloce, con o senza ostacoli, 1 o 5 oggetti da recuperare, buio, semibuio o visibile, in coppia o da solo. Tutte queste opzioni rendono il gioco composto da ben 144 labirinti!

Tasti:

I = Alto

Q = Basso

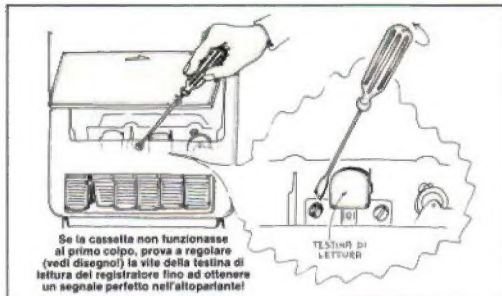
Z = Sinistra

X = Destra

DARDI (48K)

di M. Malinverno

Come si gioca: si scagliano i dardi contro il bersaglio circolare diviso in 20 sezioni, ognuna delle quali ha un diverso colore che vale da 1 a 20 punti. Sul bersaglio vi sono inoltre tre anelli di colore acuro (uno esterno, uno interno ed uno centrale) che, se centrati dal dardo, possono raddoppiare (se colpisci l'anello esterno) o triplicare (se colpisci l'anello centrale) il punteggio della sezione colpita



al bersaglio. Se viene invece colpito l'anello interno, si ottengono 25 punti fissi, il centro del bersaglio (occhio di toro) vale 50 punti. Normalmente si gioca ad una distanza di circa tre metri, con il centro del bersaglio posto ad un'altezza di circa due metri rispetto al pavimento. Ogni giocatore dispone di 3 dardi. Si inizia con un doppio punteggio che si ottiene scagliando il dardo nell'anello esterno, quindi si sottraggono questo punteggio ed i successivi punti dal valore stabilito all'inizio, che può essere uguale a 301 oppure a 501. Il vincitore deve arrivare esattamente a zero con la sottrazione di un punto doppio.

Regole per il gioco

Questa è una versione del gioco standard con, in più, alcune opzioni: uno o due giocatori; partenza da 501 o da 301 punti; partenza con obbligo di fare, come prima moltiplicazione, un raddoppio; partenza semplice senza condizioni. Quando ti si presenterà la pagina di selezione, dovrai premere il tasto per il tipo di gioco richiesto; premerai quindi il tasto S per iniziare il gioco, il tasto A ti consente di selezionare il gioco "La sfida avventurosa". Una volta selezionato il gioco "Dardi", apparirà sullo schermo, a sinistra, il tipico bersaglio circolare sul quale ruota un radar che rappresenta la tua "mira": in alto a destra apparirà la lavagna sulla quale verranno segnati i punti restanti; sotto, apparirà il moltiplicatore, formato da 8 caratteri, sul quale scorre continuamente, da sinistra a destra, un indice luminoso. Questi caratteri hanno il seguente significato e funzione:

- carattere con il simbolo di centro: rappresenta il centro del bersaglio e vale 50 punti.
- carattere S: significa "singolo" e non porta variazione al punto ottenuto sul bersaglio.
- carattere D: significa "doppio" e moltiplica per due il punto ottenuto sul bersaglio.
- carattere T: significa "triplo" e moltiplica per tre il punto ottenuto sul bersaglio.
- carattere O: rappresenta l'anello interno e vale 25 punti in ogni caso. Ogni dardo scagliato (ci sono 3 dardi per turno di gioco) è sottoposto a due operazioni: la prima consiste nel fermare il radar del bersaglio sul punto desiderato (ciò si ottiene premendo un tasto qualsiasi); la seconda consiste invece nell'uso del moltiplicatore, che permette di raddoppiare o triplicare il punto fatto, oppure di fare 25 o 50 punti a seconda di dove si ferma l'indice scorrevole (ciò si ottiene premendo un tasto qualsiasi). Il punteggio ottenuto viene quindi memorizzato e, dopo il lancio del terzo dardo, viene sottratto dal punteggio rimasto precedentemente sulla lavagna. Per vincere bisogna attenersi alle regole standard dette in precedenza e cioè arrivare esattamente a zero con un punto doppio.

"La sfida avventurosa"

Il computer presenta il punteggio che devi battere o almeno uguagliare, per non perdere una delle tue tre possibilità. Il punteggio da battere parte da 50 e sale a passi di 10 fino a 150. Se riesci ad arrivare fino a questo punto, il punteggio torna a 70 ma la velocità aumenta. Solo un vero campione ri-

Se avete difficoltà a caricare i programmi dalla cassetta, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi.

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferirle

le frequenze medio-alte.

- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.

**IN
REGALO**

µSPEECH UNA FANTASTICA INTERFACCIA...

...per far parlare e suonare il tuo Spectrum! Vinci la inviolabile più bel programma, proprio tuo, che ti viene in mente. Fra tutti i programmi pervenuti, la redazione sceglierà inasindacabilmente il migliore da pubblicare su Load'n'Run. All'autore, il regalo, il µSpeech. I programmi debbono essere inviati così: 1 cassetta per programma, ben registrato su ambo i lati; 1 foglio dattiloscritto con le istruzioni d'uso, il filolo ed i K; nome, cognome ed indirizzo dell'autore. Spedire i programmi a Load'n'Run, c.so Vill. Emanuele 15, Milano.



(importato da Wélewn Electronics, Milano)

Lo scopo del gioco è quello di ottenere, nei 13 turni di gioco, il maggior punteggio possibile, sapendo sfruttare al meglio le combinazioni ottenute e la possibilità del cambio dei dadi.

DISTILLERIA (48K)

La distilleria di Load'n'Run ha in produzione un liquore particolare fatto con diversi frutti. Dovrai cercare di raccoglierti tutti se vuoi passare alla prossima impresa che consiste nel recuperare tutti i cubetti di zucchero "scappati" dalla credenza. Se sarai riuscito a fare tutto questo, scenderai nella cantina nella quale darai inizio alla distillazione. Tieni però chiuse le finestre per mantenere costante la temperatura della cantina! Se sarai bravo riuscirai infine a gustare il liquore di LNR. Suggestimenti su come giocare: nelle credenze potrai più facilmente trovare gli oggetti necessari alla distillazione se salterai i muri. Dopo aver preso tutti i cubetti di zucchero, usa la scala. Quando, arrivato nella cantina, dovrai prendere i vari oggetti utili alla distillazione, comincia le tue operazioni saltando sulle due botti sul lato destro: attento però, non è per niente facile! Durante la distillazione tieni assolutamente chiuse le finestre: se la temperatura raggiunge lo zero perderesti una vita.

Tasti:

da 1 a 5 = per saltare

da Q a T = per salire dalle scale

da A a G = per scendere dalle scale

N = per camminare a sinistra

M = per camminare a destra

Attenzione: per poter saltare devi essere in movimento!

SOFT SELF (48K)

Ecco un programma che permette la creazione di giochi.

Dopo aver letto queste istruzioni potrai costruire, seguendo i tuoi gusti, i "game" che ti sembreranno più belli. Dopo aver caricato il programma, apparirà un menù composto da 8 opzioni (in qualsiasi momento della programmazione o del gioco, premendo ENTER, tornerai a questo menù). In ordine ecco le 8 opzioni:

1) GIOCO

Premendo 1 accedi al gioco precedentemente selezionato. Nel programma sono già inclusi 8 esempi. Per selezionare i tasti di gioco premi EDIT (CAPS + 1) al menù principale. Premi per andare in alto, in basso, a sinistra, a destra F Fuoco (FIRE).

2) SELEZIONE

Questa opzione seleziona il gioco che hai intenzione di provare con l'opzione 1 o di programmare con le opzioni seguenti.

esce a restare in gara per tre cicli successivi! Raggiungendo i 180 punti viene assegnato un bonus di 500 punti. I migliori 5 verranno inseriti nella classifica a fine gioco.

I tasti O e Q hanno una funzione particolare: O abbassa il dardo appena lanciato in modo da facilitare il giocatore prossimo alla fine della gara; Q permette di uscire dal gioco in qualunque momento e tornare al menù iniziale.

YAHTZEE (48K)

di R. Piatto

Si gioca da soli o in compagnia a questo entusiasmante gioco orientale. Dopo che il computer getta i 5 dadi, occorre scegliere se segnare subito i tuoi punti o cambiare qualche dado. Puoi cambiare al massimo due

dadi; in seguito dovrai segnare in una delle caselle quello che hai ottenuto con i tuoi dadi.

Le caselle sono:

1-6 - Riportano la somma dei soli dadi riportanti il numero scelto. Nel caso la somma di tutte queste caselle raggiunga o superi 83, si conquista un bonus di 35 punti segnato nella casella "Pr".

3t - Riporta la somma di 3 dadi uguali.

4t - Riporta la somma di 4 dadi uguali.

sm - Scala minima. Sequenza di almeno 4 numeri anche in disordine.

sc - Scala massima. Sequenza di 5 numeri.

ch - Vale la somma di tutti i numeri.

fu - Full. 3 dadi uguali e altri 2 uguali.

Quando si fanno tutti i dadi uguali si ottiene lo YAHTZEE, e il computer segnerà 50 punti nella casella "ya" o 99 punti nella casella "ys" per gli YAHTZEE successivi.

**in tutte
le edicole**
la più bella
rivista di
hardware
e
software



**80
pagine
di
elettronica
e
computer**

LOAD'N'RUN

la più bella rivista
di programmi su cassetta
offre

**UNA
OCCASIONE
STRAORDINARIA**

**per tutti voi...
l'abbonamento
a prezzo ridotto!**



**PIÙ
IN REGALO
SUPERLOAD**

una cassetta speciale con tre
favolosi programmi: per
disegnare, per suonare,
per parlare con il
tuo Spectrum



ABBONARSI CONVIENE



dodici numeri con dodici fantastiche
cassette, solo L. 90.000



hai diritto a ricevere in regalo assolutamente
gratis la cassetta SuperLoad con tre
eccezionali programmi



risparmi subito 18.000 lire e ricevi
Load'n'Run direttamente a casa prima che
esca in edicola



potrai godere della consulenza gratuita della
redazione per informazioni tecniche, novità
di mercato, recensione di tuoi programmi

È PROPRIO UN'OCCASIONE DA NON PERDERE!

per abbonarsi basta inviare (puoi
richiederlo in qualunque ufficio
postale) un vaglia postale ordinario
compilato come qui a fianco indicato.

Riceverai subito a casa la cassetta
SuperLoad e naturalmente mese per
mese il tuo sempre più ricco
Load'n'Run.

**DECIDI SUBITO: IL PREZZO POTRÀ
SUBIRE PRESTO UN AUMENTO.
PERCHÉ ATTENDERE? CIAO DA
TUTTI NOI DELLA REDAZIONE**

 SCRIVENDO SUI VAGLIA POSTALI		L. 1016 1988
Spese 800		VAGLIA N.: _____ L.: _____
VAGLIA N.: _____ DI L. _____		COMUNICAZIONI DEL RISPONDENTE
L. _____ Popolo all'Ufficio _____ / Prov. di _____ a favore di _____ C.C.P. _____		 SCRIVI SUBITO IL TUO OMBRE
Il tuo indirizzo postale _____ <small>Il tuo indirizzo postale _____</small>		

3) SPRITES

Uno sprite è un carattere programmato, nel nostro caso formato da una matrice 12x12 pixel. Con questa opzione è possibile osservare e cambiare la grafica di tutti gli sprites del gioco selezionato. Potrai vedere uno schema riportante 32 sprites (dallo 00 al 31). Essi sono raggruppati come segue:

- 00-15 Alieni
- 16-23 La tua astronave
- 24 Il tuo missile
- 25 Il missile avversario
- 26 Libero (per sprites di prova)
- 27 Scudo magnetico
- 28-31 Sequenza di esplosione

Dopo aver scelto lo sprite da programmare entrerà nello "sprite editor" che ti permetterà di cambiarne la grafica. In alto a destra è raffigurata una matrice 12x12, in basso lo sprite da modificare. I tasti per utilizzare l'editor sono scritti a sinistra e sono:

Da 1 a 6 per settare o resettare il pixel
 9 per spostare la sequenza dei 6 numeri

CAPS + (0 - 7) per cambiare colore allo sprite
 ENTER per finire

Per copiare uno sprite in un'altra locazione devi, quando stai vedendo la tavola con i 32 sprites, tenere premuto CAPS e comporre il numero dello sprite da copiare. Ora, al messaggio "Muovi sprite nn a", lascia CAPS e inserisci il numero dello sprite in cui l'originale deve essere copiato.

Quando stai disegnando un missile, ricorda che il bordo dello sprite deve essere completamente non disegnato, altrimenti lo sprite non sarà accettato.

4) CONFIGURAZIONE

Apparirà un menù con le seguenti 8 opzioni:

—TIPO DI GIOCO—

Può essere di quattro tipi:

0 = Del tipo "invader". La tua astronave si muove in basso sul video e gli alieni arrivano dall'alto.

1 = Del tipo "asteroidi". Ti muovi sullo schermo, avendo la possibilità di girare su te stesso.

2 = Del tipo "penetrator". Tu sei sul bordo sinistro e gli alieni arrivano da destra.

3 = Molto simile a "1", con la differenza che il movimento non è rotatorio, ma segue la direzione dei tasti. Se intendi giocare col joystick, somma 4 a questi numeri.

—FONDO—

Per selezionare il colore dello sfondo.

—INCHIOSTRO—

Per selezionare il colore dell'inchiostro.

—EFFETTI—

Puoi decidere se far apparire gli alieni in blocco o uno per volta, se vuoi il fondo stellato oppure no, se vuoi che gli alieni ti sparino addosso, oppure no.

Per selezionare osserva la tabella

TABELLA 1 (effetti dell'opzione 4)

Valore	Effetto		
0	gli alieni arrivano singolarmente	senza stelle	missile
1	gli alieni arrivano singolarmente	con stelle	missile
2	gli alieni arrivano in blocco	senza stelle	missile
3	gli alieni arrivano in blocco	con stelle	missile
4	gli alieni arrivano singolarmente	senza stelle	scudo
5	gli alieni arrivano singolarmente	con stelle	scudo
6	gli alieni arrivano in blocco	senza stelle	scudo
7	gli alieni arrivano in blocco	con stelle	scudo

TABELLA 2 (animazione, opzione 4)

Valore	Effetti di animazione		
0	2 caratteri di alieni non animati che seguono lo stesso schema di movimento		
1	2 caratteri di alieni animati che seguono lo stesso schema di movimento		
2	2 caratteri di alieni non animati che seguono 2 schemi di movimento		
3	2 caratteri di alieni animati che seguono 2 schemi di movimento		
4	4 caratteri di alieni non animati che seguono lo stesso schema di movimento		
5	4 caratteri di alieni animati che seguono lo stesso schema di movimento		
6	4 caratteri di alieni non animati che seguono 2 schemi di movimento		
7	4 caratteri di alieni animati che seguono 2 schemi di movimento		

TABELLA 3 (velocità, opzione 6)

Valore	Tipo di velocità		
0	8 alieni	lenti	non ti sparano
1	8 alieni	veloci	non ti sparano
2	4 turbo alieni	lenti	non ti sparano
3	4 turbo alieni	veloci	non ti sparano
4	8 alieni	lenti	ti sparano
5	8 alieni	veloci	ti sparano
6	4 turbo alieni	lenti	ti sparano
7	4 turbo alieni	veloci	ti sparano

Gli alieni turbo sono più veloci e cattivi

TABELLA 4

Tipo di attacco	Anim. 0 o 1		Anim. 2 o 3		Anim. 4 o 5		Anim. 6 o 7	
	Sprites usati	Numero schema	Sprites usati	Numero schema	Sprites usati	Numero schema	Sprites usati	Numero schema
0	00 e 01	qualsiasi	00 e 01	0 e 1	00 01 02 03	qualsiasi	00 01 02 03	0 1 2 3
1	02 e 03	qualsiasi	02 e 03	0 e 1	00 01 02 03	qualsiasi	00 01 02 03	0 1 2 3
2	04 e 05	qualsiasi	04 e 05	2 e 3	04 05 06 07	qualsiasi	04 05 06 07	0 1 2 3
3	06 e 07	qualsiasi	06 e 07	2 e 3	04 05 06 07	qualsiasi	04 05 06 07	0 1 2 3
4	08 e 09	qualsiasi	08 e 09	4 e 5	08 09 10 11	qualsiasi	08 09 10 11	4 5 6 7
5	10 e 11	qualsiasi	10 e 11	4 e 5	08 09 10 11	qualsiasi	08 09 10 11	4 5 6 7
6	12 e 13	qualsiasi	12 e 13	6 e 7	12 13 14 15	qualsiasi	12 13 14 15	4 5 6 7
7	14 e 15	qualsiasi	14 e 15	6 e 7	12 13 14 15	qualsiasi	12 13 14 15	4 5 6 7

numero 1.

Dopo aver scelto, inserisci all'INPUT il valore desiderato (da 0 a 7).

—EFFETTI SONORI—

Il suono riguarda i tuoi missili e quelli alieni, l'esplosione del nemico e la tua esplosione.

Vedrai 5 controlli del tipo potenziometri a slitta, come su di un pannello di controllo. Essi sono:

FREQ Seleziona la frequenza (Tasti 1 e 2)

VEL 1 Seleziona la velocità di incremento del suono (Tasti 3 e 4)

VEL 2 Seleziona la velocità di incremento del suono (Tasti 5 e 6)

LIV Seleziona il livello in cui il suono passa da VEL 1 a VEL 2 (Tasti 7 e 8)

TEMP Seleziona la durata del suono (Tasti 9 e 0).

Con SYMBOL SHIFT si ascolta il suono.

5) MOVIMENTI

Con questa opzione hai la possibilità di programmare i movimenti degli alieni. Hai 8 schemi che appariranno a destra dello schermo. In alto a destra vedrai un indicatore con le direzioni, in basso l'indicatore del movimento di uno schema. Gli schermi dei movimenti sono indicati da: NUM (numero dello schema), SCHEMA (una serie di numeri che indicano le direzioni) e AL (indica il numero dello schema che seguirà al corrente).

Per editare uno schema basta premere un numero da 0 a 7. Apparirà un cursore lampeggiante, con il quale potrai modificare lo schema. Per muovere il cursore a destra e a sinistra usa 8 e 9.

6) TIPO DI ATTACCO

Potrai decidere il tipo di attacco che gli alieni sferreranno. Ogni gioco può comandare 8 tipi di attacco partendo dal numero zero. Puoi modificare questi valori:

ANIM - Controlla l'animazione degli alieni, cioè l'apparizione di più sprites in sequenza (vedi Tabella 2).

PUNTI - Quanti punti guadagni distruggendo l'alieno.

SCH - Indica quale schema di movimento deve seguire l'alieno.

MAX - Indica il numero massimo di alieni per attacco (se sono più di 8, quando vengono colpiti riappaiono).

VEL - Controlla la velocità degli alieni e la loro capacità di lanciare bombe (vedi Tabella 3).

AL - Indica il numero dell'attacco che deve seguire.

Usa i tasti cursore per spostare il cursore lampeggiante e cambiare i valori. La Tabella 4 controlla il numero degli sprites che vengono gestiti in base ai valori scelti dalle tabelle 2 e 3.

7 e 8) LOAD e SAVE

Servono per caricare su nastro i giochi che hai programmato.

Ricorda che prima di caricarli devi sempre avere già in memoria il programma principale.



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



SEQUOR@TERRA.COM